

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN

Vol. VII, No. 2, Desember 2012

Hal. 154 - 167

**PENERAPAN METODE KONTEKSTUAL INVESTIGASI BISNIS DAN GAME
ULAR TANGGA KOMBI DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR KOMUNIKASI BISNIS**

Nining Mariyaningsih¹
(nining_slgt@yahoo.com)

Abstract : *The objective of this study is to improve students' activity and students' learning outcomes for accounting students in the first grade in SMK Negeri 1 Salatiga at second semester in the academic year of 2011/2012. This study was a class action research which was designed into two main cycles. Each cycle consisted of four stages started from planning, acting, observing and reflecting. The result showed that : (1) Learning activities with the above three criteria, increase from 33.34% before the cycle, 66.66% in the first cycle and 93.44% in the second cycle, (2) The learning outcomes increase from 22.22% before the cycle, 75% in the first cycle and 94.44% in the second cycle. Therefore; the use of this method could be a teachers' reference in implementing the teaching-learning process.*

Key words : *Contextual Learning, Investigating Business, Snakes and Ladders Games*

PENDAHULUAN

Kemampuan berkomunikasi sangat diperlukan oleh semua orang, agar mampu mengkomunikasikan ide ide kreatif dan membangun bagi kemajuan sebuah organisasi. Demikian juga kemampuan berkomunikasi sangat penting bagi siswa siswa SMK agar kelak pada saat masuk dunia kerja dapat menyampaikan gagasan gagasan yang dapat memajukan perusahaannya. Namun kenyataan di lapangan ditemukan masih rendahnya kemampuan siswa dalam mempraktikkan komunikasi bisnis secara nyata. Pada prinsipnya, siswa mempunyai kemampuan akademik yang cukup baik, namun banyak siswa kurang memahami pelaksanaan komunikasi yang efektif. Pentingnya kemampuan

¹ Guru SMK N 1 Salatiga

berkomunikasi sangat diperlukan siswa SMK karena dengan komunikasi akan terbentuk saling pengertian, menambah kolega, memelihara toleransi dan mengembangkan karier. Dengan memiliki kemampuan komunikasi yang baik, secara otomatis siswa mempunyai kesiapan yang cukup untuk memasuki dunia kerja setelah lulus nanti.

Kekurangmampuan siswa dalam berkomunikasi juga dialami pada siswa SMK N 1 Salatiga kelas XI bidang keahlian akuntansi. Siswa bidang keahlian akuntansi belum memiliki kemampuan komunikasi yang memadai karena belum pernah mempraktikkan kemampuan komunikasi secara nyata dalam kegiatan bisnis yang sesungguhnya. Kurangnya kemampuan siswa tersebut dapat juga disebabkan karena metode pembelajaran dan media yang kurang relevan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran dengan praktik langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewey (dalam Ilmi, 2010:1) yang menyatakan bahwa belajar harus dilakukan oleh siswa melalui perbuatan langsung (*Learning by doing*) yang melibatkan siswa secara fisik dan mental emosional. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2011/2012 adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi.

Adapun perumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut. (1) Apakah melalui pembelajaran kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga Kombi dapat meningkatkan aktivitas belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga? (2) Apakah melalui Pembelajaran Kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga Kombi dapat meningkatkan hasil belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga? (3) Apakah melalui metode Pembelajaran Kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga Kombi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga?

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk meningkatkan aktivitas belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga, (2) Untuk meningkatkan hasil belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga, (3) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Komunikasi Bisnis kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga.

Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson (2011: 67) pembelajaran kontekstual (CTL, *Contextual Teaching and Learning*) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara

menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut; membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerjasama, berfikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi dan menggunakan penilaian autentik. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran kontekstual, mengajar bukan transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya

Investigasi Bisnis

Menurut Height (dalam Mozaik (2010: 1) investigasi berkaitan dengan kegiatan mengobservasi secara rinci dan menilai secara sistematis. Jadi investigasi adalah proses penyelidikan yang dilakukan seseorang, selanjutnya orang tersebut mengomunikasikan hasil perolehannya, dapat membandingkannya dengan perolehan orang lain, karena dalam suatu investigasi dapat diperoleh satu atau lebih hasil. Sedangkan bisnis adalah suatu kegiatan usaha individu yang terorganisasi untuk menghasilkan dan menjual barang/jasa guna mendapatkan keuntungan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat (www.wikipedia.org/wiki/ular_tangga). Kegiatan bisnis mencakup seluruh kegiatan membuat dan menyalurkan barang dan jasa yang diminta oleh masyarakat.

Ular Tangga Kombi

Ular Tangga Kombi merupakan singkatan dari Ular Tangga Komunikasi Bisnis. Dalam penelitian ini, Game Ular Tangga Kombi (Komunikasi Bisnis) merupakan permainan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan melaksanakan komunikasi berupa visualisasi dan komunikasi lisan. Siswa diberi kebebasan membuat kotak ular tangga sendiri yang merupakan visualisasi dari hasil investigasi yang dilakukan pada kegiatan bisnis di sekitar lingkungan siswa. Jadi, kotak ular tangga yang dibuat siswa berbeda-beda sesuai dengan informasi yang didapatkan dari investigasi. Semakin banyak informasi yang didapatkan siswa selama investigasi bisnis, semakin lengkap dan menarik petak ular tangga yang dibuat karena siswa boleh menampilkan foto-foto mereka selama investigasi atau menghias dengan gambar-gambar menarik yang mencerminkan kegiatan bisnis di lingkungan siswa. Game Ular Tangga digunakan

sebagai media untuk mempraktikkan kemampuan komunikasi secara nyata sehingga siswa dapat memahami sekaligus mempraktikkan kemampuan komunikasi.

Aktivitas Belajar

Menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2004:101) mengelompokkan aktivitas belajar siswa ke dalam kategori: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Drawing activities*, (6) *Motor activities*, (7) *Mental activities*, (8) *Emotional activities*. Sedangkan aktivitas belajar komunikasi bisnis meliputi membaca, demonstrasi, bertanya, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, percakapan, menggambar, bermain, menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, termasuk menganalisis dan melihat hubungan antara pertanyaan dan jawaban pada kartu soal yang harus dijawab dalam game ular tangga kombi. Aktivitas belajar komunikasi bisnis difokuskan pada investigasi bisnis di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa, memvisualisasi hasil investigasi, kerjasama, keaktifan dan memecahkan masalah.

Hasil Belajar Komunikasi Bisnis

Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh, mencakup kemampuan kognitif, kemampuan psikomotor dan kemampuan afektif atau. Menurut Poerwadarminta (2003: 348) hasil adalah sesuatu tindakan dari usaha. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar dalam bentuk suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

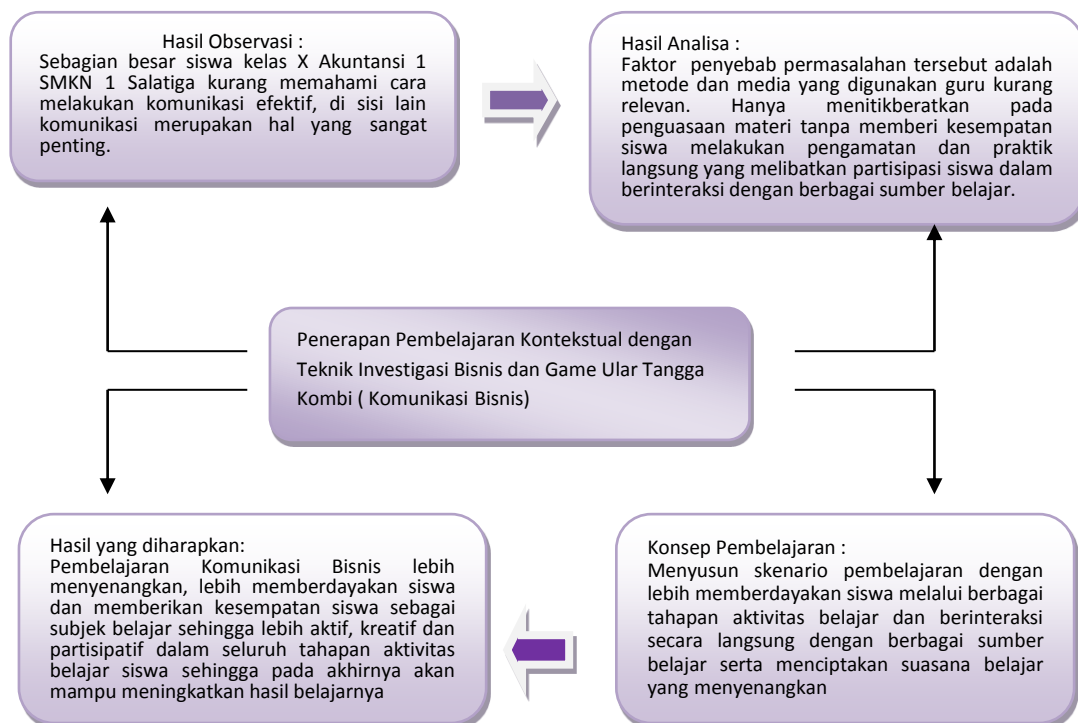
Hasil belajar Komunikasi Bisnis dikelompokkan menjadi beberapa aspek yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, praktik dalam melakukan komunikasi dan sikap serta kedisiplinan siswa. Aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi mencakup semua sub ranah dalam ranah kognitif. Aspek praktik komunikasi mencerminkan semua aktivitas yang melatih dan mengembangkan keterampilan yang mencakup ranah psikomotor, sedangkan sikap serta kedisiplinan mencakup ranah afektif.

Kerangka berpikir

Pada dasarnya pembelajaran adalah proses-aktif kreatif dengan mengoptimalkan interaksi yang efektif antara siswa dan sumber belajar. Keberhasilan proses belajar tidak cukup hanya dengan siswa dapat memahami atau menguasai materi yang diajarkan oleh guru, tetapi yang lebih penting adalah adanya kompetensi siswa dalam bentuk perubahan tingkah laku yang positif. Supaya tujuan tersebut dapat tercapai, dibutuhkan sebuah pendekatan belajar yang dapat merangsang siswa baik secara fisik maupun emosional sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu upaya yang bisa

dilakukan adalah dengan praktik langsung ke objek belajar serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar agar pengetahuan dan pemahaman yang didapat siswa menjadi lebih konkrit. Di samping itu, perlu dibentuk suasana belajar yang menyenangkan, antara lain melalui game. Dengan game, selain membuat suasana belajar menyenangkan, juga dapat membentuk jiwa kompetitif dan memupuk kerjasama serta interaksi dengan orang lain yang merupakan kunci untuk menguasai komunikasi.

Untuk dapat menguasai komunikasi juga diperlukan interaksi dengan lingkungan sekitar yaitu dengan memanfaatkan bisnis di sekitar tempat tinggal siswa, dengan cara mencari informasi sebanyak-banyaknya dengan teknik investigasi bisnis yang meliputi observasi dengan mencatat fakta, melakukan peninjauan, wawancara dengan tujuan memperoleh jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Hasil investigasi bisnis akan didiskusikan dan dibuat laporan serta dibuat bentuk permainan yang menarik dengan Game Ular Tangga Kombi (Komunikasi Bisnis). Teknik investigasi bisnis dan Game Ular Tangga Kombi dalam pelaksanaannya akan memberikan banyak kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas belajar dan pada akhirnya akan membentuk pengalaman yang bermakna sebagai hasil belajar karena melakukan/berbuat. Kunci utama penerapan Teknik Investigasi Bisnis dan Game Ular tangga Kombi, siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan komunikasinya secara langsung di lingkungan bisnis sekitar tempat tinggal siswa dan terlibat dalam suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 1. Kerangka berpikir

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Salatiga bidang keahlian akuntansi kelas X Ak 1 semester genap tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan 3 teknik yaitu (1) Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari data hasil belajar Komunikasi Bisnis pada kondisi awal. (2) Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar Komunikasi Bisnis pada siklus I dan II dan (3) Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Komunikasi Bisnis pada siklus I dan II. Indikator keberhasilan yang digunakan adalah (1) 80% siswa mencapai rata-rata skor aktivitas belajar $\geq 3,00$ (kualifikasi baik dan sangat baik). Skor $\geq 3,00$ (kualifikasi baik dan sangat baik) merupakan skor aktivitas belajar dalam skala maksimum. (2) Adanya peningkatan hasil belajar komunikasi bisnis yang ditandai dengan nilai Ulangan Harian minimal 80% siswa dapat mencapai KKM ≥ 76 .

Prosedur Tindakan

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Pada siklus I setiap kelompok melakukan investigasi bisnis dan game ular tangga Kombi disiapkan oleh guru, sedangkan pada siklus II setiap kelompok mendeskripsikan hasil investigasi bisnis kelompok lain dan membuat visualisasi investigasi bisnis berupa papan ular tangga. Siklus I berlangsung dalam 6 pertemuan dan siklus II berlangsung selama 5 pertemuan. Adapun langkah-langkah dalam tiap siklus terdiri atas (1) membuat perencanaan tindakan, (2) melaksanakan tindakan sesuai yang direncanakan, (3) melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan, dan (4) refleksi deskriptif komparatif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

Siklus I

Pada siklus I dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dilengkapi dengan instrumen penilaian, satu set game ular tangga berukuran 1 x 1 M beserta kartu soal dan kunci jawaban, dan lembar pengamatan aktivitas belajar. Pada saat pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melakukan apersepsi yaitu: a) Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; b) Guru memberikan motivasi mengenai pentingnya komunikasi dan memberikan pertanyaan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai komunikasi bisnis; c) Siswa mendengarkan cakupan materi dan tugas investigasi mengenai bisnis di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa.

Sedangkan kegiatan inti dilakukan dengan: a) melakukan eksplorasi dengan cara membagi siswa dalam kelompok kerja, siswa mendiskusikan jenis-jenis bisnis di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan investigasi bisnis dan game ular tangga Kombi, siswa mencermati aturan permainan game ular tangga. b) Elaborasi dengan kegiatan yaitu setiap kelompok membuat rencana kerja mengenai investigasi bisnis sehingga memperoleh informasi yang lengkap, setiap kelompok berpikir, menganalisis, dan menyusun hasil investigasi bisnis dalam bentuk laporan, kelompok mempresentasikan hasil investigasi bisnis di depan kelas, guru memberikan lembar ular tangga yang dicermati siswa, siswa difasilitasi guru dalam pembelajaran kontekstual dengan mengarahkan jalannya permainan ular tangga kombi dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. c) Melakukan konfirmasi dengan kegiatan yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk memberikan umpan balik positif, penguatan secara lisan dan tertulis terhadap keberhasilan yang telah diraih, setiap kelompok menanggapi jawaban dari kelompok lain, siswa difasilitasi guru untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. d) Penutup dengan kegiatan pemberian penghargaan bagi kelompok yang bagus, menyimpulkan isi pelajaran dan memberikan umpan balik

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar investigasi bisnis dan game ular tangga secara kelompok. Hasil Investigasi Bisnis dapat dicermati dari laporan kelompok berupa presentasi dan hasil rekaman serta dokumentasi foto. Observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan rekan sejawat selaku kolaborator. Aspek yang diobservasi adalah aktivitas belajar selama KBM dan hasil belajar. Pengamatan proses pembelajaran menghasilkan skor aktivitas belajar, pengamatan hasil belajar menghasilkan nilai ulangan harian.

Hasil pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa dianalisis kemudian direfleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II dengan pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi.

Siklus II

Siklus ini dimulai dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen penilaian, game ular tangga buatan siswa yang merupakan visualisasi dari hasil investigasi bisnis, dan lembar pengamatan aktivitas belajar.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan apersepsi dengan cara mempersiapkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, memberikan pertanyaan awal mengenai materi teknik berkomunikasi. Kegiatan inti dengan melakukan: a) eksplorasi yaitu: siswa

dibagi ke dalam kelompok kerja, siswa memvisualisasikan hasil investigasi bisnis yang dilakukan dalam bentuk papan ular tangga, siswa membuat kartu pertanyaan dan kunci jawaban, siswa difasilitasi supaya dapat berinteraksi dengan siswa lain, siswa mendengarkan penjelasan aturan main game Ular Tangga. b) Elaborasi dengan kegiatan siswa menyajikan hasil visualisasi dalam bentuk papan game Ular Tangga, diberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dari kartu soal yang dibuat, setiap kelompok saling bertukar papan Ular Tangga, setiap kelompok melakukan investigasi bisnis berdasarkan ular tangga yang dibuat kelompok lain, setiap kelompok menyajikan hasil kerja kelompok.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan siswa, memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi, siswa difasilitasi untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh. Sedangkan saat penutupan kegiatan yang dilakukan yaitu: kelompok yang mengerjakan tugas dengan bagus diberi penghargaan, siswa bersama guru membuat simpulan pelajaran, guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar investigasi bisnis dan game ular tangga secara kelompok. Aspek yang diobservasi adalah aktivitas belajar selama KBM dan hasil belajar siklus II. Hasil pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa dianalisis kemudian direfleksi. Refleksi dilakukan bersama antara peneliti dengan kolaborator. Hasil refleksi siklus II dijadikan dasar untuk merefleksi keseluruhan siklus apakah telah memberikan hasil sesuai yang diharapkan, yaitu meningkatkan aktivitas dan hasil Komunikasi Bisnis melalui pembelajaran Kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengamatan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis pada siklus I disajikan dalam tabel 1 dan 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No	Aspek	Nilai
1	Nilai terendah	67,5
2	Nilai tertinggi	100
3	Rerata Nilai	83,96
4	Rentang Nilai	32,5
5	Jumlah siswa Tuntas	27
6	Jumlah siswa Tidak Tuntas	9

Sumber: Data yang diolah

Tabel 1. Aktivitas Belajar Siklus 1

Aktivitas Yang diamati	Jumlah							
	SB	%	B	%	C	%	K	%
Melakukan investigasi bisnis di sekitar lingkungan siswa	7	19,44	19	52,78	7	19,44	3	8,333
Memvisualisasikan Hasil Investigasi Bisnis	6	16,67	20	55,56	7	19,44	3	8,333
Melaksanakan Kerjasama dalam Kelompok	6	16,67	18	50	11	30,56	1	2,778
Keaktifan	2	5,556	20	55,56	10	27,78	4	11,11
Memecahkan Masalah	5	13,89	17	47,22	10	27,78	4	11,11
Persentase Rata-rata	14,44		52,22		25,00		8,33	

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 2 diketahui aktivitas belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Aktivitas belajar siswa dengan rentang nilai di atas 4 (kriteria Baik dan Sangat Baik) pada kondisi awal sebesar 33,33%, sedangkan pada siklus 1 sebesar 76,66%, artinya mengalami peningkatan sebesar 43,33%. Pada kondisi awal rata-rata nilai sebesar 67,22, sedangkan pada siklus 1 rata-rata nilai mencapai 83,96%, artinya rata-rata nilai mengalami peningkatan sebesar 16,74%. Dari 36 siswa, pada siklus 1 sebanyak 27 siswa (75%) telah tuntas dengan nilai KKM 76. Hal ini jauh lebih baik dibandingkan kondisi awal yang hanya 8 siswa (22,22%) saja yang tuntas.

Berdasarkan hasil pengamatan guru kolaborator selama pelaksanaan siklus 1 dengan penerapan pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga diperoleh keberhasilan sebagai berikut.

1. Siswa lebih mudah memperoleh pemahaman dan mempraktikkan teknik komunikasi setelah melaksanakan investigasi bisnis dan game ular tangga kombi
2. Penerapan pembelajaran kontekstual iInvestigasi bisnis dan game ular tangga adalah hal baru bagi siswa, namun siswa dapat melaksanakan dengan baik.
3. Secara keseluruhan terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis walaupun belum mencapai indikator kinerja yang ditargetkan yaitu sebesar 80%.
4. Penerapan pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular selama pelaksanaan siklus 1 secara keseluruhan mendapat respon positif dari siswa.

Kendala dan Kelemahan

1. Perencanaan kerja pada siklus 1 belum seluruhnya diterjemahkan dengan baik oleh siswa sehingga ada anggota kelompok yang terlihat pasif.
2. Efektivitas waktu dalam kegiatan game ular tangga kurang maksimal sehingga waktu yang diberikan kurang.
3. Pada waktu presentasi, ada satu kelompok yang tidak berhasil menyajikan rekaman investigasi bisnis karena masalah teknis
 - Pencapaian indikator kinerja pada siklus 1 yaitu: a) Siswa yang tuntas dalam ulangan harian siklus 1 dengan KKM = 76 baru mencapai 75% padahal targetnya 80%, artinya pencapaian target indikator kinerja 1 belum tercapai. b) Aktivitas belajar siswa dengan kategori baik dan sangat baik mencapai 76,66% (masih dibawah 80%) yang artinya pencapaian target indikator kinerja 2 belum tercapai.

Pengamatan aktivitas dan hasil belajar nampak pada tabel 3 dan 4 berikut.

Tabel 3: Aktivitas Belajar Komunikasi Bisnis Siklus 2

Aktivitas Yang diamati	Jumlah							
	SB	%	B	%	C	%	K	%
Melakukan Investigasi Bisnis di sekitar Lingkungan Siswa	13	36,11	20	55,56	3	8,333	0	0
Memvisualisasikan Hasil Investigasi Bisnis	13	36,11	20	55,56	3	8,333	0	0
Melaksanakan kerjasama dalam Kelompok	11	30,56	23	63,89	2	5,556	0	0
Keaktifan	14	38,89	20	55,56	2	5,556	0	0
Memecahkan Masalah	10	27,78	24	66,67	1	2,778	0	0
Persentase Rata-rata		33,89		59,44		6,11		0

Sumber: Data yang diolah

Tabel 4: Hasil Belajar Siklus 2

No	Aspek	Nilai
1	Nilai terendah	72
2	Nilai tertinggi	96
3	Rerata Nilai	85,72
4	Rentang Nilai	24
5	Jumlah siswa Tuntas	34 (94,44%)
6	Jumlah siswa Tidak Tuntas	2 (5,56%)

Sumber: Data yang diolah

Pada siklus II aktivitas belajar komunikasi bisnis mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Aktifitas berdasarkan kualifikasi pada siklus 2 yang mempunyai nilai kurang sebesar 8,33%, nilai cukup 25%, nilai baik 52,22%, dan sangat baik 14,44%. Sedangkan pada siklus 2 yang mempunyai nilai kurang 0%, nilai cukup 6,11%, nilai baik 59,44%, sangat baik 33,89%.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus 1 rata-rata nilai sebesar 83,96 sedangkan pada siklus 2 rata-rata nilai sebesar 85,72. Pada siklus 1 siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa atau 75 % sedangkan siklus 2 sebanyak 34 siswa atau 94,44%. Artinya jumlah siswa yang tuntas meningkat sebesar 19,44%.

Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang menjadi catatan, yaitu: (1) Investigasi bisnis dan game ular tangga berjalan lancar, (2) siswa sudah memahami aturan permainan dan antusias mengikuti permainan, (3) anggota kelompok terlibat aktif. Adapun pencapaian indikator kinerja pada siklus 2 yaitu: a) Siswa yang tuntas dalam ulangan harian siklus 1 dengan KKM = 76 mencapai 94,44% targetnya 80%, artinya pencapaian target indikator 1 pada siklus 2 tercapai, b) Keaktifan belajar siswa yang nilainya baik dan sangat baik sudah diatas 80% yang artinya pencapaian target indikator kinerja 2 pada siklus 2 tercapai.

Pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga terdiri dari 2 siklus. Pada siklus I, ular tangga dibuat oleh guru dan pada siklus 2, ular tangga kombi dibuat oleh siswa sendiri. Objek investigasi bisnis dipilih menyesuaikan tempat tinggal siswa. Perkembangan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Perkembangan Aktivitas Belajar Komunikasi Bisnis

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2	Pembahasan
Aktivitas belajar dengan kategori kurang sebesar 22,22%, cukup 44,44%, baik 27,78% dan sangat baik 5,56%	Sebesar 8,33 % siswa melakukan aktivitas belajar dengan kategori kurang, 25% cukup, 52,22% baik dan 14,44% sangat baik	Sebesar 6,11% siswa melakukan aktivitas belajar dengan kategori cukup, 59,55% baik dan 33,89% sangat baik. Tidak ada aktivitas belajar dengan kategori kurang.	Persentase aktivitas belajar komunikasi bisnis dengan kategori baik dan sangat baik mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kondisi awal aktivitas belajar dengan kategori baik dan sangat baik sebesar 33,34% naik menjadi 66,66% pada siklus 1 dan naik lagi sebesar 93,44% pada siklus 2

Sumber: data yang diolah

Tabel 6. Perkembangan Hasil Belajar Komunikasi Bisnis

No	Ulangan Harian	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Pembahasan
1	Nilai terendah	50	65	72	Nilai terendah naik 22 point yaitu dari 50 menjadi 72
2	Nilai tertinggi	93	100	96	Nilai tertinggi naik 3 point yaitu dari 93 menjadi 96
3	Nilai rerata	62,22	83,72	85,72	Rerata naik 18,50 yaitu dari 62,22 menjadi 85,72
4	Jumlah siswa yang tuntas	8	27	34	Jumlah siswa tuntas naik dari 8 menjadi 34 siswa
5	Prosentase siswa yang tuntas	22,22%	75%	94,44%	Persentase siswa tuntas naik 72,22% yaitu dari 22,22% menjadi 94,44%
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	28	9	2	Jumlah siswa tidak tuntas turun dari 28 menjadi 2 siswa
7	Prosentase siswa yang tidak tuntas	77,78%	25%	5,57%	Prosentase siswa tidak tuntas turun 72,21% yaitu dari 77,78% menjadi 5,57%

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan analisis data diatas diketahui bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus I ke siklus II, dengan demikian dapat dikatakan ada peningkatan hasil belajar. Syarat ketuntasan belajar siswa telah ditetapkan sebesar 80%, dengan ketuntasan masing-masing siswa 76. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 75%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada siklus I siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Prosentase ketuntasan pada siklus II mencapai 94,44%, dengan demikian pada siklus II siswa mencapai ketuntasan belajar. Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya perbedaan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II dapat dijadikan indikator adanya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Salatiga. Meningkatnya aktivitas dan hasil belajar ini karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara langsung dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dari indikator kerja yang ditentukan dalam penelitian ini, seluruhnya tercapai setelah siklus 2 berakhir sehingga siklus tidak dilanjutkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Penerapan pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan pencapaian sebesar 93,44% (indikator kinerja 80%)
2. Penerapan pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi dapat meningkatkan hasil belajar komunikasi bisnis dengan pencapaian sebesar 94,44% (indikator kinerja 80%)
3. Melalui pembelajaran kontekstual investigasi bisnis dan game ular tangga kombi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar komunikasi bisnis kelas X Ak 1 SMK Negeri 1 Salatiga semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012

Saran

1. Guru di SMK lain dapat menggunakan model pembelajaran Kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga Kombi pada topik komunikasi bisnis, sebagai alternatif meningkatkan aktivitas siswa.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran Kontekstual Investigasi Bisnis dan Game Ular Tangga Kombi pada topik komunikasi bisnis, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

Johnson, Elaine.2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung : Kaifa

Kumpulan Istilah. *Pengertian Bisnis* <http://shvoong.com/business-management/business-ideas-and-apportunities> (diunduh 5 Mei 2012)

Pengertian Bisnis. http://id.wikipedia.org/wiki/ular_tangga (diunduh tanggal 5 Mei 2012)

Poerwadarminto. 2003. “*Kamus Umum Bahasa Indonesia*”. Jakarta: Balai Pustaka

Sardiman. 2004. “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Ilmi, Umi Van. “*Prinsip-Prinsip Pembelajaran*”. <http://uwi.aaezha.com>.(diunduh 23 juli 2010)